

Jean-Paul FOURMENTRAUX, dir., *L'Ère post-média.
Humanités digitales et cultures numériques*

Paris, Hermann, coll. Cultures numériques, 2012, 220 p.

Alexandre Eyries



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/8613>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.8613

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 août 2013

Pagination : 488-490

ISBN : 978-2-8143-0162-7

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Alexandre Eyries, « Jean-Paul FOURMENTRAUX, dir., *L'Ère post-média. Humanités digitales et cultures numériques* », *Questions de communication* [En ligne], 23 | 2013, mis en ligne le 30 septembre 2013, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/8613> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.8613>

Jean-Paul Resweber (*La recherche-action*, Paris, Presses universitaires de France, 1995) qui place chercheurs et professionnels sur un même plan et les engage dans une démarche méta-réflexive car ces acteurs ne se limitent pas à la transformation de la réalité, ils s'appuient sur leur collaboration afin de produire des connaissances concernant ces transformations. À cet effet, la lecture des éléments contextuels de facture de l'œuvre *Le Jardin des hasards* (pp. 66-86) développés dans le troisième chapitre – « Interdisciplinarités » (pp. 61-86) – gagnera à être précédée ou poursuivie par celle du chapitre « Travail artistique et innovation technique » (pp. 35-58) de l'ouvrage publié en 2005 par le même auteur (*Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éd.) dans lequel ce dernier étudie patiemment les étapes du développement du projet *Des_Frags*, par l'artiste Reynald Drouhin au Centre international de création vidéo Pierre Schaeffer de Montbéliard (CICV). Dans ces deux écrits, Jean-Paul Fourmentraux montre combien chaque partie sort gagnante, car la confrontation ne bénéficie pas uniquement au projet artistique puisque les questions informatiques développées sont susceptibles d'enrichir les problématiques informatiques et, finalement, d'être fécondes hors du domaine artistique. Il en est ainsi de la modélisation du processus de recherche en spirale théorisé par Guillaume Hutzler dans sa thèse de doctorat en informatique (*Du Jardin des Hasards aux Jardins de Données : une approche artistique et multi-agent des interfaces homme / systèmes complexes*, Université Pierre-et-Marie-Curie, 2000). La polyphonie énonciative qui caractérise la collaboration entre l'artiste et l'informaticien conduit à un dépassement du cadre artistique de production au bénéfice de l'art, de la science et de la technologie. En effet, outre la facture de l'œuvre (objet et sujet du partenariat), la collaboration explore de nouvelles modélisations informatiques (systèmes multi-agents) et favorise le développement d'outils et de plate-formes technologiques (voir p. 74).

Dans le quatrième et dernier chapitre – « Valeurs croisées » (pp. 87-102) –, l'auteur prend l'exemple de *Schlag*. Ce projet de cirque multimédia met en scène un personnage virtuel – inspiré du roman *Le tambour* de Günter Grass (trad. de l'allemand par Jean Amsler, Paris, Éd. Le Seuil, 1959 [1961]) – qui interagit avec des musiciens, des danseurs et des acteurs de cirque et entreprend d'analyser, à travers trois étapes clés du projet, les phases de recherche et d'innovation afin d'en pointer l'asymétrie (chaque acteur ne récoltant pas les mêmes bénéfices en retour à chaque étape), mais aussi la réciprocité en matière d'intérêt spécifique de chacun du fait de la « qualification-requalification des personnes et des œuvres » (p. 96) qui conduit à « une économie de la qualité où les coopérations sont

construites sur une recherche d'innovation à chaque étape de la production et se basent sur l'excellence réputationnelle et les réseaux de spécialistes » (*ibid.*). D'abord, Jean-Paul Fourmentraux (pp. 90-92) étudie la création au Canada d'un acteur virtuel par l'agence de développement de prototypes Darwin, et la mise sur le marché par cette agence « d'un *plug-in* logiciel ["module informatique externe"] articulé à une base de données sécurisée de personnages sur-mesure » (pp. 90). Ensuite, il analyse l'attribution d'« une identité et d'un rôle dans une installation interactive immersive et interactive » (p. 93) développée plus tard, en Europe, au sein du Centre de création en réalité virtuelle de Châlons-sur-Saône. Enfin, il arrive à la conception/réalisation du spectacle *Schlag* élaboré par la compagnie Roland Auzet au sein de l'Institut de recherche et coordination acoustique/musique/ Centre Pompidou qui contribue également, par des démonstrations du dispositif informatique utilisé lors de festivals multimédias (*Agora, Résonance*), à valoriser les innovations techniques nées du projet artistique.

Désormais, dans l'art numérique, contre le schéma hiérarchique distribuant mérites et compétences s'impose la distribution sur différentes scènes du travail créatif entre une pluralité d'acteurs ayant des bénéfices communs mais aussi différenciés qui s'échelonnent sur des temporalités indépendantes et variées. À l'ère numérique, la recherche et la création nourrissent des intérêts réciproques pour les acteurs en présence, artistes comme techniciens ou informaticiens œuvrant de concert au sein de « nouvelles coalitions [qui] instaurent un morcellement de l'activité créatrice et des modes pluriels de désignation et de valorisation de l'œuvre, en interaction avec différents mondes » (pp. 104-105).

Pierre Morelli

CREM, université de Lorraine, F-57000
pierre.morelli@univ-lorraine.fr

Jean-Paul FOURMENTRAUX, dir., *L'Ère post-média. Humanités digitales et cultures numériques*.

Paris, Hermann, coll. Cultures numériques, 2012, 220 p.

Dirigé par Jean-Paul Fourmentraux, maître de conférences habilité à diriger des recherches en sociologie à l'université Charles-de-Gaulle – Lille 3, l'ouvrage collectif embrasse une vaste perspective et se situe à l'intersection des recherches menées dans les domaines de l'urbanisme, de la science politique, du spectacle vivant, du cinéma, des jeux vidéo et de l'internet. Il se propose de réinventer les mises en scène et les modes de relation aux médias et de mettre en évidence les nouvelles pratiques médiatiques, techniques

et sociales qui se font jour dans un monde où les technologies de l'information et de la communication jouent un rôle de plus en plus prépondérant.

Dans l'introduction de l'ouvrage (pp. 9-17), Jean-Paul Fourmentraux rappelle que « l'interactivité est une dimension de plus en plus présente dans l'ensemble de nos dispositifs sociotechniques et implique de nouveaux modes de consommation et de relations aux médias et à l'industrie culturelle, à l'image du Web 2.0 » (p. 9) et appelle de ses vœux une ré-interrogation critique des modalités de la participation du public qu'induisent les nouveaux médias.

Le directeur du volume poursuit son introduction, contextualise sa réflexion et assigne à ce livre collectif de nature fortement pluridisciplinaire une double mission, une fonction bivalente. Dans un premier temps, il s'agit de prendre « comme laboratoire une série de projets de recherche et de création artistique [et] d'observer les transformations médiatiques qui y sont à l'œuvre » (*ibid.*). Dans un second temps, « une place centrale est faite à l'examen des nouvelles relations médiatiques qui redéfinissent les contours des dispositifs et des pratiques numériques contemporaines » (*ibid.*). Ces relations médiatiques inusitées, comme le degré d'implication et les pratiques du public dans la sphère numérique sont analysés « par l'observation, en amont de la participation, de stratégies de captation et de fidélisation du public : contrats de réception et aménagement de prises sur les médias ; par l'examen des conditions potentielles de la participation mises en scène dans des dispositifs informatiques : figures de l'interactivité ; par l'étude de la participation effective, des interactions et de l'implication sociale du public : modes d'interaction entre le média et son public » (p. 10).

L'ouvrage se compose de trois parties respectivement consacrées à l'apparition de nouveaux laboratoires médiatiques, à l'innovation et aux détournements créatifs et aux artistes et publics à l'œuvre. La première partie du livre « questionne la manière dont l'internet, les TIC et le numérique ont entraîné une profonde remise en cause des anciens équilibres entre savoirs académiques et productions industrielles » (*ibid.*). La deuxième partie montre à quel point, « en instaurant de nouveaux rapports entre industries de contenus, industries médiatiques et industries techniques, la "convergence numérique" affecte variablement les anciennes filières du secteur culturel » (p. 12). À l'interface du spectacle vivant, du cinéma, des jeux vidéo et de l'internet, « la troisième partie interroge la façon dont un nombre croissant d'artistes » (p. 14) ont

totalelement repensé et infléchi leurs façons d'interagir avec les médias.

Dans sa contribution liminaire ouvrant la première partie, le sociologue Francis Chateaufort (pp. 21-38), directeur d'études à l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS), note que « les objets de la sociologie contemporaine sont inégalement affectés par les technologies numériques et les multiples usages qu'elles engendrent » (p. 21). Il invite à se pencher plus particulièrement sur l'élaboration des performances critiques « dont le Web est, depuis bientôt une décennie, à la fois l'instrument, le miroir et la trace » (p. 21). Il relate le cheminement intellectuel qui l'a conduit à créer un personnage virtuel, le logiciel Marlowe – véritable sociologue électronique – permettant d'« interroger les formes de raisonnement et de critique argumentative engagées par et dans l'univers numérique » (p. 22). Pour Francis Chateaufort, ce logiciel présente l'avantage d'être infatigable et de se subdiviser en une multiplicité d'entités pour permettre de recueillir puis de croiser des données les plus précises possibles.

Dans le deuxième chapitre, Tommaso Venturini (pp. 39-51), coordinateur des projets de recherche du Medialab de Sciences Po Paris, donne à voir la transformation et le bouleversement, en une dizaine d'années à peine, des outils de travail mis à la disposition des sociologues pour exercer leur métier. Il remarque que « tout cela a été bousculé par l'arrivée des médias numériques [qui] ont une caractéristique intéressante : toutes les interactions qui les traversent y laissent des traces et ces traces peuvent être facilement enregistrées, conservées et retransmises » (p. 40). Cette traçabilité des données numériques s'avère une manne inépuisable pour les sociologues. Selon Tommaso Venturini (*ibid.*), « au fur et à mesure que le numérique infiltre les sociétés modernes, la vie collective devient de plus en plus traçable ». La médiation numérique se présente comme un immense papier-carbone qui offre aux sciences sociales beaucoup plus de données qu'elles n'en ont rêvées et qu'elles n'en ont jamais eues.

Dans le quatrième chapitre, Jacques Perriault et Soraya Sellah (pp. 71-85), tous deux de l'université Paris Ouest Nanterre La Défense, s'intéressent au détournement de jeux informatisés en œuvres artistiques. Ils rappellent que le jeu est une activité fondamentale des sociétés humaines et animales qui « assure une bonne partie de la transmission des savoirs et des pratiques en mobilisant de nombreuses fonctions sociocognitives ainsi que

l'imaginaire » (p. 71). Si la technologie numérique – en majeure partie dans les jeux vidéo – occupe une place importante dans le processus de communication, cela ne signifie pas pour autant qu'elle se substitue à la dynamique des échanges sans machine. Ce qui intéresse spécifiquement les auteurs dans le dispositif informatique de type vidéoludique, c'est la manière dont ce dispositif fait en sorte de conserver « pas à pas les traces de l'interaction entre joueur et jeu » (p. 72). En s'intéressant aux détournements de jeux informatisés comme *Cooking Mama* et *Second Life*, Jacques Perriault et Soraya Sellah mettent en évidence un aspect peu étudié du monde numérique, sa « plasticité qui [...] est une condition nécessaire pour la production artistique » (p. 85). En somme, par l'originalité de son sujet et la richesse des questionnements qu'il abrite, l'ouvrage jette un jour nouveau sur la question des cultures numériques en les abordant par la pratique.

Alexandre Eyries

ISM, université Nice Sophia Antipolis, F-06200

alex.eyries@yahoo.fr

Yves GONZALEZ-QUIJANO, *Arabités numériques. Le printemps du Web arabe*.

Arles, Éd. Actes Sud/Sindbad, coll. Sindbad, 2012, 192 p.

Ce qu'on nomme aujourd'hui le « Printemps arabe » est-il lié à l'essor des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) dans le monde arabe, avec des conséquences sur l'information et sur l'expression de l'opinion ? Si tel est le cas, de quelles manières les réseaux numériques redessinent-ils aujourd'hui les contours politiques et socioculturels de ce monde qui s'étend du Maghreb au Mashreq en passant par l'Indonésie et la péninsule arabique ? Enfin, faut-il parler de révolution face à l'ampleur des mouvements qui ont eu lieu en 2011 dans cette région ?

C'est à partir de telles questions qu'Yves Gonzalez-Quijano parvient à rendre compte de la complexité et des enjeux qui entourent le développement de nouvelles cultures électroniques et de nouvelles identités numériques qui, selon ses propres termes, « forment les véritables racines de la révolte arabe » (p. 18). Il réussit aussi la prouesse de rédiger une synthèse simultanément objective, problématisée et pédagogique à propos d'une question majeure qui touche l'internet arabe : sa dimension sociopolitique. Yves Gonzalez-Quijano est de ceux qui soulèvent depuis longtemps des pistes de réflexion très intéressantes autant en sciences de l'information et de la communication, qu'en sociologie ou en science politique, et il n'a de cesse de montrer

que l'étude des sociétés arabes contemporaines passe par la connaissance approfondie des phénomènes culturels et des façons de faire quotidiennes de ces vastes et différentes populations. Fin analyste des mécanismes d'interactions entre ces acteurs, son travail – à suivre notamment sur son carnet de recherche en ligne, Culture et politique arabes (accès : <http://cpa.hypotheses.org/>) –, montre l'intérêt de connaître l'usage des langages vernaculaires non seulement en soi, mais aussi en tant qu'expressions de conflits, d'innovations et de changements pour comprendre les mécanismes des identités et cultures arabes. Plutôt goffmanienne sous certains aspects, sa démarche a notamment pour objet les caractéristiques linguistiques des différents dialectes écrits et parlés, la logique sociale de leurs utilisations et les rôles que mettent en scène les acteurs qui y sont impliqués. Comme il le remémore en début d'ouvrage, « de par leur nature, les soulèvements de l'année 2011 incitent à observer comment ce que l'on nomme ici les nouvelles *arabités numériques* modifient la définition même du politique et de sa pratique » (p. 22). En effet, l'intérêt principal du livre – composé de cinq grandes parties – est sa cohérence et sa capacité à montrer que des éléments qui peuvent paraître éloignés entre eux et isolés (essor du *print nationalism* arabe (« nationalisme d'imprimerie »), implantation de la télévision satellitaire dans le monde musulman, utilisation de la *voice over internet protocol* (« voix sur IP » – VOIP ; par exemple, avec le logiciel Skype) par ces populations et leurs diasporas (bricolages d'usagers arabes face aux premiers outils d'éditionnalisation du web, etc.) constituent, en réalité, la trame d'une même histoire du changement sociotechnique. Ce récit des NTIC et de leurs conséquences dans le monde arabe, Yves Gonzalez-Quijano le conte sans fausse note et avec une attention spécifique aux changements induits par ces technologies aux potentiels disruptifs et aux diverses pratiques qui lui sont attribuées.

La première partie intitulée « Les shebabs [« jeunes »] ont fait fleurir le désert... numérique ! » (pp. 27-58) vise à replacer le débat sur les NTIC et leurs influences loin de toute interprétation hâtive et hasardeuse. Mettant l'histoire récente de l'internet et de cette *e-revolution* au cœur de véritables données empiriques et à l'écart de certaines interprétations de publics occidentaux qui cherchent, parfois, à inventer des soulèvements à leurs images (p. 30-31), l'auteur relève aussi que cette *e-revolution* prolonge, d'une certaine manière, ce moment de réinvention identitaire et de renaissance culturelle du *xx^e* siècle appelé Nahda quand naquit « l'arabité », communauté imaginée (Benedict Anderson, *L'imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, trad. de l'anglais